

CONSTRUINDO SABERES COM CARTAS E DADOS: UMA EXPERIÊNCIA LÚDICA NO ENSINO DE CITOLOGIA

Aline Barbosa Ribeiro¹

aline.barbosa@baraodemaua.br

Centro Universitário Barão de Mauá

O uso de metodologias ativas no curso de Nutrição tem se mostrado uma estratégia eficaz para promover o protagonismo discente, o raciocínio crítico e a aprendizagem significativa. Entre essas metodologias, a criação e aplicação de jogos didáticos se destaca por estimular a colaboração e o engajamento dos alunos no processo de construção do conhecimento. Ao transformar conteúdos complexos em desafios interativos, os jogos possibilitam uma abordagem mais acessível e dinâmica, contribuindo para a fixação e compreensão de temas essenciais do funcionamento celular. O objetivo desse trabalho é relatar a atividade desenvolvida na Disciplina de Citologia e Histologia para os alunos do primeiro período do curso de Nutrição. A atividade envolveu a criação de jogos didáticos sobre o tema “síntese e secreção proteica”. Essa metodologia inovadora buscou aliar ludicidade, trabalho em grupo e aprofundamento conceitual de um conteúdo essencial para a aplicação da citologia na formação do nutricionista. A proposta foi apresentada aos estudantes no início do semestre letivo, e consistia na elaboração, em grupos de até 10 alunos, de um jogo original que abordasse de maneira criativa e precisa o processo de síntese e secreção de proteínas. Para auxiliar os grupos na elaboração das atividades, foram disponibilizados materiais de apoio, incluindo exemplos de jogos aplicados em anos anteriores. A atividade teve valor total de 1,0 ponto na avaliação da disciplina, sendo 0,5 ponto destinado à qualidade do jogo desenvolvido e 0,5 ponto atribuído à participação e apresentação do grupo. Esse critério incentivou tanto o envolvimento dos estudantes na construção do material quanto o comprometimento com a

¹ Doutora em Ciências. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

explicação e condução da atividade durante sua aplicação em sala. No decorrer das apresentações, os grupos demonstraram criatividade, utilizando diferentes formatos de jogos, como tabuleiros, cartas, desafios de perguntas e respostas, e até dinâmicas de ação e interpretação. Os conteúdos abordados incluíram desde a transcrição e tradução do RNA até a atuação do núcleo, dos ribossomos, do retículo endoplasmático rugoso e do complexo de Golgi na secreção proteica. A atividade permitiu aos alunos exercitarem habilidades como o trabalho colaborativo, a comunicação científica, o pensamento crítico e a síntese de informações complexas de maneira acessível. Ao atuarem como protagonistas no processo de ensino-aprendizagem, os estudantes aprofundaram seus conhecimentos e sedimentaram a compreensão dos mecanismos celulares de forma integrada e dinâmica. Além disso, o ambiente descontraído e interativo proporcionado pelos jogos contribuiu para a motivação e o engajamento da turma, promovendo um ambiente favorável à troca de saberes entre os grupos. A mediação docente durante as apresentações possibilitou correções pontuais e valorização do esforço criativo dos alunos, consolidando a proposta pedagógica de uma educação participativa, reflexiva e centrada no estudante. Assim, a criação de jogos sobre a síntese e secreção proteica mostrou-se uma estratégia eficaz de aprendizagem ativa. A atividade reforçou a importância de metodologias inovadoras, ao tornar o aprendizado de conteúdos complexos mais acessível, estimulante e significativo.

Palavras-chaves: Metodologias Ativas. Gamificação. Síntese Proteica.